



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

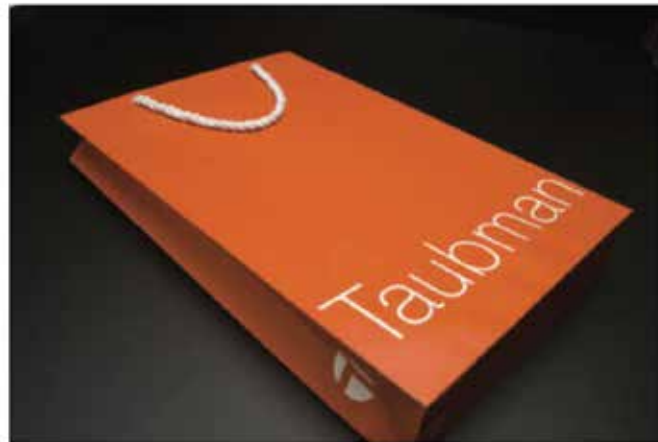
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Desain Komunikasi Visual

Dimuat dalam buku *Graphic Design Solution*, Landa, (2008, hlm. 1) memaparkan desain komunikasi visual merupakan komunikasi berbentuk visual atau gambar yang bertujuan menyampaikan isi dari informasi kepada khalayak. Hal tersebut merupakan gambaran representasi dari sebuah ide yang di dalamnya terdapat proses perancangan, penyeleksian serta kumpulan dari berbagai macam jenis elemen visual. Solusi yang berasal dari seorang desainer grafis dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengorganisir membangun merek, memposisikan menemukan, terlibat, dan membawa atau menyampaikan berbagai makna dari tingkatan yang berbeda. Sebuah solusi desain juga dapat sangat efektif dan mempengaruhi perilaku dari seseorang. Seperti contoh kamu akan tertarik pada sebuah merk karena faktor dari desain yang terdapat pada kemasan merk tersebut, dan kamu akan melakukan donor darah setelah melihat iklan poster layanan masyarakat. “Desain grafis merupakan bahasa yang dapat membangun kepercayaan di dalam sebuah objek, ide, dan pesan,” disampaikan oleh Brockett Horne, Profesor dan Ketua, *Maryland Institute College of Art*, Baltimore.



Gambar 2. 1 Aplikasi Desain Grafis
(Landa,2013)



Gambar 2. 2 Desain Grafis
(Landa, 2013)

2.1.1.1! Garis

Titik merupakan satuan terkecil dari sebuah garis dan biasa di kenali dalam bentuk lingkaran. Dalam layar yang berbasis gambar, sebuah titik terlihat sebagai satu buah pixel dari yang berasal dari cahaya layar (dengan atau tanpa rona) yang lebih terlihat berbentuk kotak daripada lingkaran. Dalam dunia digital terdapat berbagai macam warna yang berasal dari aplikasi, dan semua elemen tersebut tergabung dalam rangkaian *pixel*.

Garis merupakan titik yang memanjang, dianggap sebagai jalur dari titik yang bergerak. Sebuah garis diciptakan dari alat visualisasi yang akan menjadi garis bantu, dari permukaan yang berisi gambar. Terdapat banyak variasi dari alat untuk menggambar garis seperti pensil, *pointed brush*, alat perangkat lunak, *stylus* atau objek lain yang dapat membentuk tanda (kapas yang di celupkan dalam tinta, kemudian ranting yang dicelupkan dalam secangkir kopi: Diagram 2-1). Sebuah garis lebih dikenali sebagai satuan panjang daripada sebuah satuan lebar ; lebih panjang daripada lebih lebar (Landa, 2008, hlm 14).



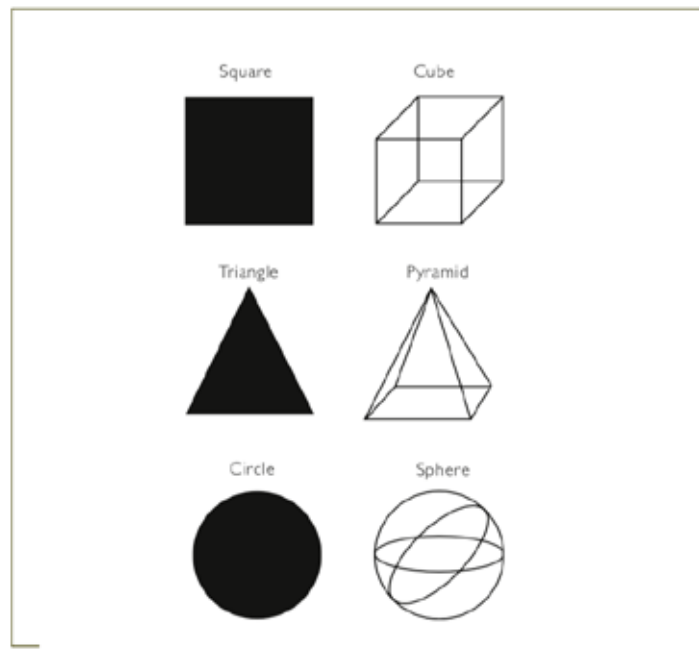
Gambar 2. 3 Garis
(Landa, 2013)

2.1.2.1 Bentuk

Bentuk merupakan diartikan sebagai garis besar dari sesuatu. Bentuk juga di definisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur yang tertutup. Hal ini gambarkan pada permukaan yang memiliki dua dimensi dan dibuat menjadi satu bagian atau seluruh bagian yang berisi garis dan kontur atau juga warna, nada dan tekstur. Seperti warna yang terdapat pada mata *coyote*, bentuk dari bintang-bintang, serta bentuk dari huruf yang bentuknya ditentukan oleh warna (Landa, 2008, hlm. 20).

Landa juga mengemukakan bentuk yang nampak datar di kategorikan kedalam bidang 2 dimensi yang berisi tinggi dan lebar. Jika bentuk berupa gambaran hal tersebut menunjukkan kualitas dari sebuah gambar. Segala bentuk didasari oleh 3 bentuk bidang dasar yaitu : bidang kotak, bidang segitiga dan

bidang lingkaran. Setiap bentuk dasar ini juga memiliki bentuk *volumetric* atau biasa di sebut sebagai bidang solid seperti : bentuk kotak, piramida, dan tabung (Diagram 2-2) (Landa, 2008, hlm. 21).



Gambar 2. 4 Bentuk
(Landa, 2013)

2.1.3.1 Warna

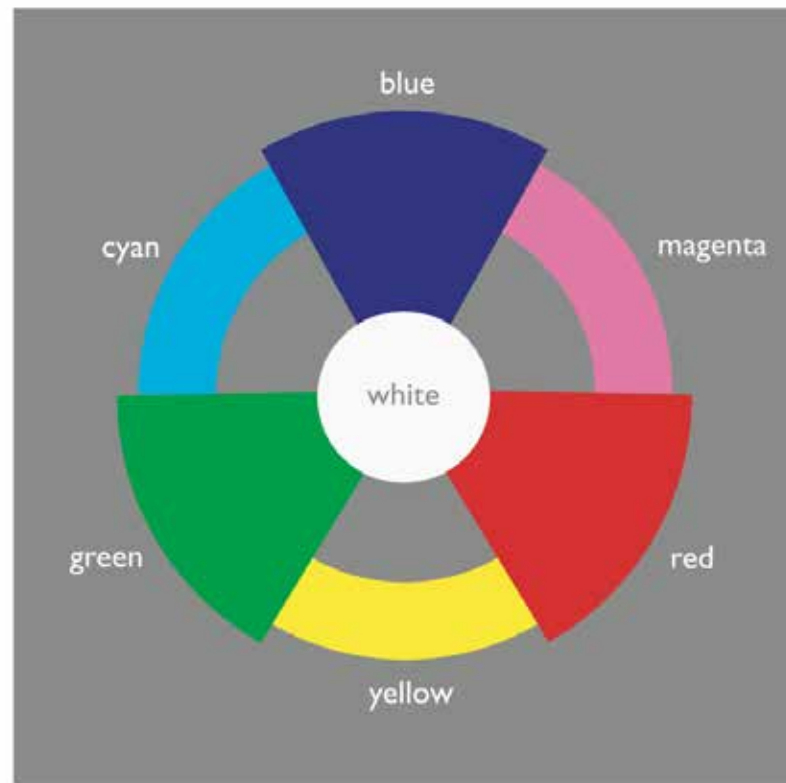
Warna merupakan sebuah elemen desain yang kuat dan juga sangat provokatif. Warna juga memiliki hubungan dengan cahaya. Hanya melalui cahaya kita dapat menikmati berbagai macam warna. Warna yang dapat kita lihat dari suatu objek yang ada di sekitar kita tidak lain dikenal sebagai pantulan cahaya atau pantulan dari warna. Saat cahaya menunjukan sebuah objek, sebagian dari cahaya akan terserap, sedangkan cahaya yang tersisa tidak dapat di pantulkan atau tidak dapat diserap oleh objek atau bidang tersebut. Saat kita melihat tomat, dapat diketahui bahwa tomat tersebut menyerap semua warna merah; sebagaimana warna merah

merupakan pantulan dari cahaya. Pada alasan ini pantulan cahaya dikenal sebagai warna subtraktif.

Pigmen merupakan zat kimia alami yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik dari sebuah warna, seperti kuning menyala seperti pisang, merah seperti bunga, dan coklat seperti bulu. Pigmen yang terbentuk secara alami atau buatan di tambahkan kedalam agen untuk mewarnai berbagai macam hal seperti pada kertas, tinta, dan plastik. Pigmen yang memiliki warna pada permukaan yang terdapat pada iklan di sebut sebagai pantulan cahaya. Sementara warna yang terdapat pada layar komputer berasal dari energi cahaya-gelombang panjang yang kita terima oleh mata kita disebut sebagai warna digital.

Menurut Landa warna dikategorikan menjadi 3 aspek yaitu *hue*, *value*, *saturation*. *Hue* merupakan sebutan untuk warna seperti merah, kuning, hijau, biru. Kemudian *Value* lebih condong pada kilauan cahaya seperti terang dan gelap. Dan yang terakhir yaitu *Saturation* (Saturasi) merupakan tingkat kecerahan dan keburaman yang terdapat pada sebuah warna, seperti merah terang atau merah buram, biru terang atau biru buram. *Hue* juga dapat merasakan suhu seperti suhu panas yang menunjukkan warna kemerahan atau oranye dan suhu dingin yang menunjukkan warna-warna sejuk seperti biru muda dan biru. Agar dapat memahami dan menentukan warna terdapat aturan dasar dari warna atau yang biasa disebut warna primer. Warna yang terdapat pada layar televisi, layar komputer ataupun smartphone dapat di definisikan sebagai warna primer *additive* RGB (Red, Blue, Green). Kemudian warna yang terdapat pada bidang yang di cetak oleh tinta di definisikan sebagai warna subtraktif atau CMYK (Cyan,

Magenta, Yellow, Black). Saat bekerja dengan palet yang terdapat pada komputer, kamu dapat memadukan berjuta-juta warna (Landa, 2008, hlm. 23).



Gambar 2. 5 *Additive Color*
(Landa, 2013)



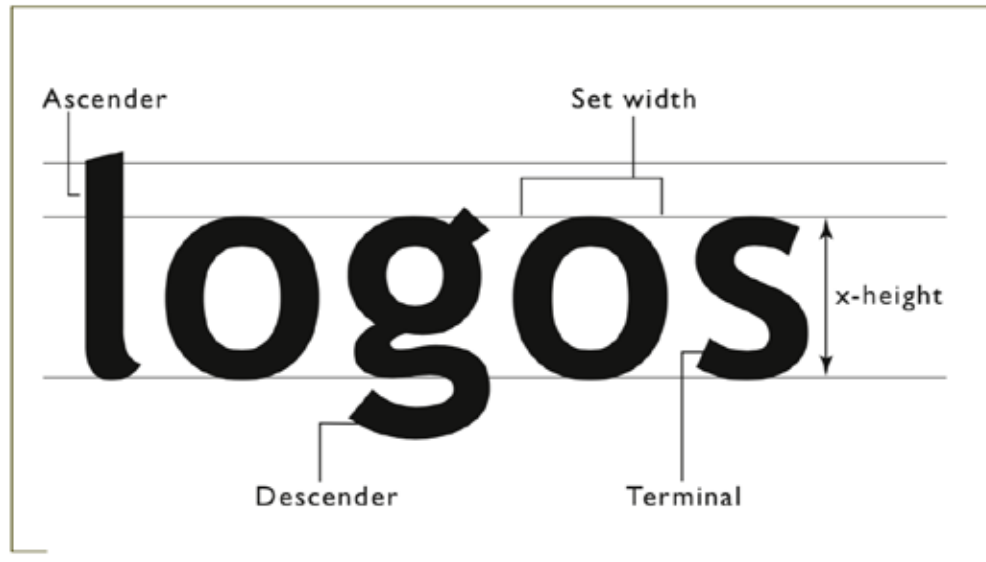
Gambar 2. 6 *Subtractive Color*
(Landa, 2013)

2.1.4.1 Tipografi

Dalam bukunya Landa (2008) menjelaskan sebuah *Typeface* dalam desain merupakan satu kesatuan dari berbagai macam karakter yang berada dalam satu kelompok. Merupakan properti visual yang menciptakan inti karakter dari sebuah *typeface*. Sifat visual ini menciptakan karakter penting dari jenis huruf bahkan pada huruf yang telah dimodifikasi sekalipun. Cakupan dari tipografi antara lain huruf, angka, simbol, tanda baca dan tanda aksen atau diakritik. Setiap huruf memiliki karakter tersendiri (hlm. 44).

2.1.4.1. Anatomi Huruf

Berikut merupakan gambaran dari anatomi yang terdapat pada huruf :



Gambar 2. 7 Anatomi Huruf
(Landa, 2013)

1. Ascender, bagian dari huruf *lowercase* yang melebihi *x-height*.
2. Descender, bagian dari huruf *lowercase* yang melewati garis batas bawah.
3. X-Height, tinggi huruf *lowercase*, tidak termasuk *ascender* dan *descender*.
4. Terminal, ujung *stroke* yang tidak diakhiri dengan *serif*.

2.1.4.2. Klasifikasi Huruf



Gambar 2. 8 Klasifikasi Huruf
(Landa, 2013)

Meskipun terdapat banyak jenis *typeface* yang tersedia saat ini, terdapat beberapa klarifikasi utama berdasarkan gaya dan sejarah yang terdapat pada huruf. Berikut klarifikasi yang menentukan perbedaan dalam *typeface* (Landa, 2008, hlm. 47) :

1.! " # \$ % & ' () * \$ + , - . / 0 1 & \$

Huruf Roman diperkenalkan pada akhir abad 15 M, cenderung dipergunakan dalam menulis lembar surat atau lembar pengumuman yang menggunakan alat tulis berupa pena celup dengan ujung yang lebar. Karakteristik gaya ini terdapat dalam *font Calsom, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman*.

2.! *Transitional*

Masuk dalam kategori font serif, jenis font ini berkembang luas pada abad 18 M, mencirikan perubahan zaman tua menuju zaman yang muda dalam penggunaan jenis huruf yang modern. Beberapa jenis font yang termasuk dalam gaya *Transitional* : *Baskerville, Century, dan ITC Zapf International*.

3.! *Modern*

Penggunaan *typeface* berjenis serif berkembang pada masa awal 16 M. gaya ini terlihat lebih memiliki unsur geometrik. Gaya ini menentang gaya *typeface* yang lama. Lebih terlihat mirip dengan bentuk yang berasal dari pena yang memiliki ujung seperti pahatan. Memiliki karakteristik sangat tipis pada

bagian garis dan garis stres vertikal. Beberapa jenis font yang memiliki gaya ini yaitu : *Didot, Bodoni dan Walbaum*

4.! Slab Serif

Masuk dalam keluarga serif memiliki karakteristik sangat berat, diperkenalkan pada abad awal-19 dikategorikan kedalam huruf yang digunakan oleh bangsa mesir dan *Clarendon*. Beberapa jenis yang memiliki gaya ini : *American Typewriter, Memphis, ITC Lubain Graph, Bookman, dan Clarendon*.

5.! Sans Serif

Merupakan huruf yang memiliki karakteristik berdasarkan jarak pada *serifnya*, di perkenalkan pada awal abad-19 beberapa jenis keluarga dari font ini yaitu: Futura, Helvetica, dan Universs. Beberapa bentuk tulisan yang tidak memiliki *serif* memiliki ketipisan pada garis yaitu seperti, pada *Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger*. *Sans serif* yang masuk dalam sub-kategori, *Grotesque, Humanist, Geometric* dan lainnya.

6.! Blackletter

Digunakan pada abad pertengahan 13 – 15 Masehi sebagai gaya penulisan untuk surat manuskrip, biasa disebut dengan panggilan gothic. Gaya ini meliputi perpaduan tebal tipis yang ada pada sebuah *typface*. Berikut jenis font Memiliki karakteristik sangat tipis pada bagian garis dan garis stres vertikal.

Beberapa jenis font yang memiliki gaya ini yaitu : Didot, Bodoni dan Walbaum.

7.! Slab Serif

Masuk dalam keluarga serif memiliki karakteristik sangat berat, diperkenalkan pada abad awal-19 dikategorikan kedalam huruf yang digunakan oleh bangsa mesir dan Clarendon. Beberapa jenis yang memiliki gaya ini : *American Typewriter, Memphis, ITC Lubain Graph, Bookman, dan Clarendon.*

8.! Sans Serif

Merupakan huruf yang memiliki karakteristik berdasarkan jarak pada *serifnya*, di perkenalkan pada awal abad-19 beberapa jenis keluarga dari font ini yaitu: Futura, Helvetica, dan Universs. Beberapa bentuk tulisan yang tidak memiliki *serif* memiliki ketipisan pada garis yaitu seperti, pada *Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger.* *Sans serif* yang masuk dalam sub-kategori, Grotesque, Humanist, Geometric dan lainnya.

9.! Blackletter

Digunakan pada abad pertengahan 13 – 15 Masehi sebagai gaya penulisan untuk surat manuskrip, biasa disebut dengan panggilan gothic. Gaya ini meliputi perpaduan tebal tipis yang ada pada sebuah *typface*. Berikut jenis font yang menggunakan gaya *Blackletter* seperti: *Textura typeface, black letter-style.* Dan yang lainnya.

10. Script

Jenis gaya *typeface* banyak dipergunakan dalam penulisan manual oleh tangan (tidak berasal dari mesin cetak tulisan pada masanya). Jenis tulisan ini menirukan bentuk penulisan yang ditulis menggunakan pulpen yang berujung rata. Beberapa jenis font yang menggunakan gaya ini : seperti *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

11. Display

Biasa digunakan dalam desain yang berukuran besar seperti yang terdapat pada *Headline* yang terdapat judul dan bisa jadi menjadi susah untuk di baca. Beberapa jenis font dari gaya ini yaitu: *elaborate*, *decorated*, *handmade*, dan jatuh pada setiap klasifikasi yang lainnya (hlm. 47) yang menggunakan gaya *Blackletter* seperti: *Textura typeface*, *black letter-style*. Dan yang lainnya.

2.2.1 Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*” mengatakan, buku merupakan bentuk tertua dari dokumentasi yang menyimpan pengetahuan yang ada di dunia, berisi gagasan, serta keyakinan.

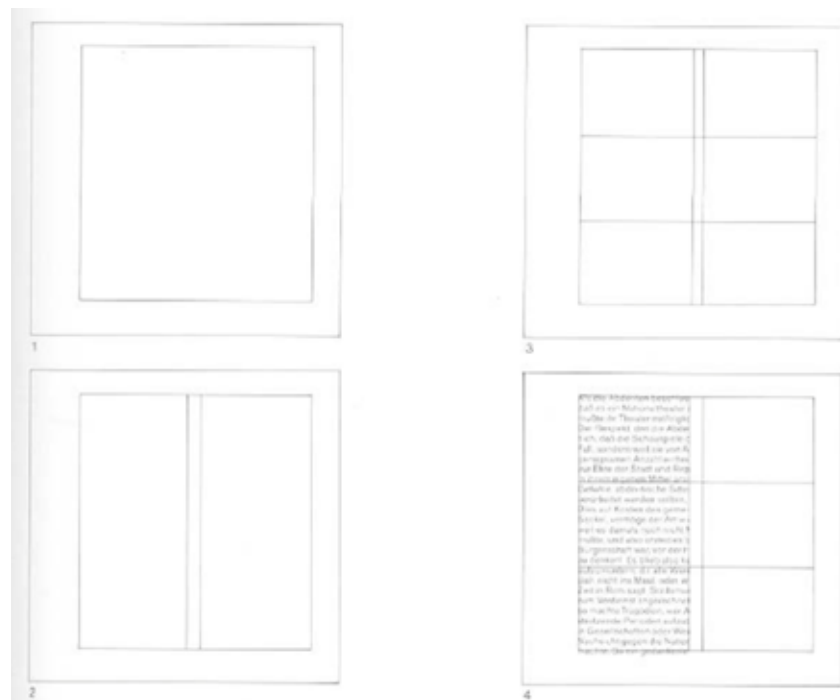
2.2.1.1 Anatomi Buku

Di dalam buku terdapat berbagai macam komponen yang memiliki nama teknis yang digunakan sepanjang penerbitan (Haslam, 2006). Terdapat 3 kelompok yang

mengatur bagian dari buku seperti : *the book block, page, & grid*. Berikut merupakan bagian dari *the book block*, antara lain (hlm. 20) :

2.2.2.1 Grid

Menurut Brockmann dalam bukunya yang berjudul *Grid System in Graphic Design Raster Systeme fuer die Visuelle Gestaltung English German* menyampaikan *grid* memiliki peranan untuk mengendalikan prinsip dalam bentuk seperti yang kita ketahui saat ini.

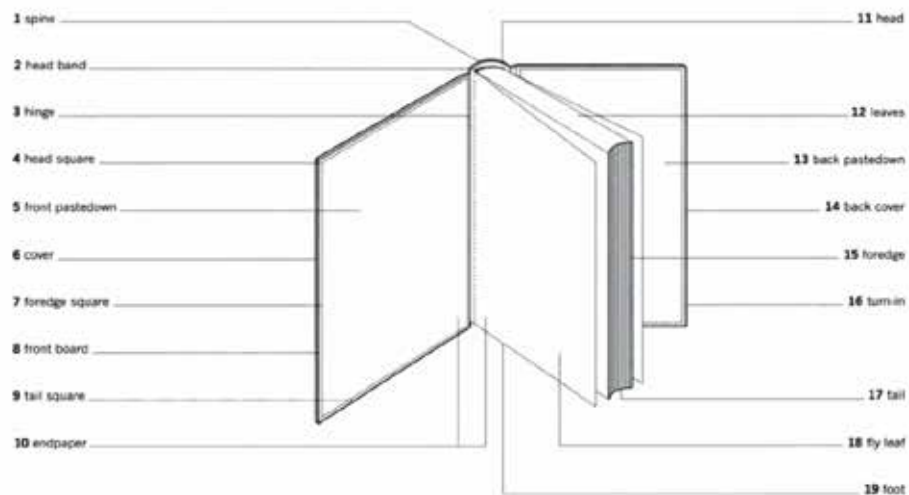


Gambar 2. 9 Construction of The Grid
(Josef, 1981)

Grid berfungsi sebagai garis bantu yang dapat membantu desainer dalam menentukan letak teks, gambar diagram dan lain sebagainya sesuai dengan

kriteria dan fungsionalitasnya. Penggunaan *grid* biasanya terdapat pada typographer, desainer grafis, fotografer dan desainer pameran untuk dapat memecahkan permasalahan visual dalam bidang dua atau tiga dimensi. Biasanya digunakan dalam kebutuhan percetakan seperti brosur, katalog, buku dan lain sebagainya (1996, hlm. 13).

2.2.2.1.1 *The Book Block*



Gambar 2. 10 *The Book Block*

(Haslam, 2006)

- 1.! *Spine* : Sampul yang menutup bagian tepi pada buku.
- 2.! *Head Band* : Benang tipis berwarna yang berfungsi mengikat (jilid) bagian halaman pada buku.
- 3.! *Hinge* : Lipatan yang terdapat pada bagian akhir pada kertas, diantara permukaan kertas yang halus dan sampul depan.

- 4.! *Head Square* : Bagian yang melindungi bagian atas pada sampul buku.
- 5.! *Front Pastedown* : Lapisan kertas halus yang menempel pada bagian dalam sampul depan.
- 6.! *Cover* : Kertas tebal yang melindungi buku.
- 7.! *Fordge Square* : Perlindungan kecil yang menempel terdapat di bagian dalam sampul depan dan belakang.
- 8.! *Front Board* : Sampul tebal yang terdapat pada buku bagian depan.
- 9.! *Tail Square* : Pelindung yang terdapat pada bagian bawah buku.
- 10.! *Endpaper* : Kertas tebal yang digunakan untuk melindungi bagian dalam dari halaman sampul.
- 11.! *Head* : Bagian atas pada buku.
- 12.! *Leaves* : Kumpulan bagian kertas yang terdapat pada dua sisi kiri dan kanan.
- 13.! *Back Pastedown* : Bagian halus kertas yang terdapat di sisi bagian dalam buku.
- 14.! *Back Cover* : Sampul keras yang terdapat pada bagian belakang buku.
- 15.! *Foreedge* : Bagian tepi pada buku.

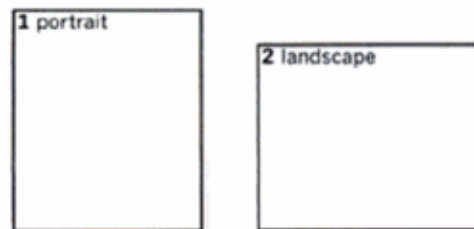
16.! *Turn-in* : Sampul halus yang menutupi buku dari bagian luar ke dalam.

17.! *Tail* : Bagian bawah pada buku.

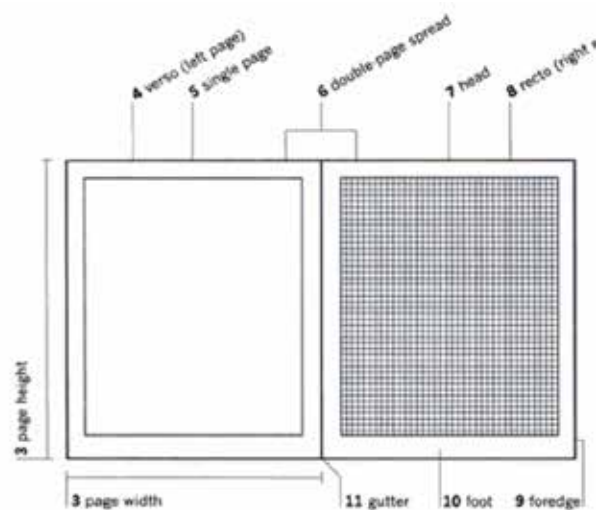
18.! *Fly leaf* : Halaman pembalik pada bagian akhir kertas.

19.! *Bottom* : Bagian bawah halaman.

2.2.2.2.! The Page



Gambar 2. 11 *The Page*
(Haslam, 2006)



Gambar 2. 12 *The Page*
(Haslam, 2006)

- 1.! *Portrait* : Format dimana bagian atas lebih tinggi dari bagian kiri kanan.
- 2.! *Landscape* : Format dimana bagian lebary lebih panjang dibandingkan tinggi.
- 3.! *Page Height & Width* : ukuran dari sebuah halanan.
- 4.! *Verso* : Bagian sebelah kiri dari halaman biasanya memiliki nomer ganjil.
- 5.! *Single Page* : Satu lembar halaman.
- 6.! *Double Page Spread* : Dual sisi halaman kertas yang saling bertemu.
- 7.! *Head* : Sisi bagian atas buku.
- 8.! *Recto* : halaman pada bagian kanan buku biasanya terdapat angka genap di dalamnya.
- 9.! *Foreedge* : bagian deoan tepi pada b bauku.
- 10.! *Foot* : bagian bawah bawah buku.
- 11.! *Gutter* : di bagian bawah buku yang di jilid.

2.2.3.! Layout

Haslam (2006) menyampaikan dalam bukunya, dalam membangun layout yang baik pada sebuah buku membutuhkan perancangan, dimana layout akan

membantu desainer dalam memutuskan sebuah penempatan elemen desain pada halaman buku. Terdapat 2 poin pertimbangan penting yang dibutuhkan untuk menentukan tata letak yaitu teks dan gambar. Teks berperan untuk mengarahkan pembaca dalam memahami alur dari buku dan gambar berperan dalam membantu pembaca dalam memahami isi dari teks. Dengan menggunakan dua prinsip tersebut desainer dapat menciptakan model halaman yang memiliki beragam model (hlm. 140). Dalam menentukan tata letak terdapat beberapa poin penting yang dapat membantu dalam penyusunan buku yaitu:

1.! Menyiapkan konten seperti teks dan gambar

Mempersiapkan konten dalam perancangan sebuah merupakan bagian yang sangat penting. Seperti teks, naskah, ilustrasi atau gambar dari fotografi yang diorganisir dengan baik. Dengan melakukan persiapan desainer dapat dengan mudah menentukan pembagian dalam elemen desain yang akan digunakan kedalam halaman buku.

2.! Mengorganisir tata letak: *flatplan* memperlihatkan posisi pada teks dan gambar.

Flatplan merupakan diagram dari semua halaman buku yang berisi teks dan gambar. Disusun secara berururt dan lengkap dengan keterangan seperti *signature*, warna dan yang lainnya.

3.! *Storyboard* : mengatur teks dan gambar

Di dalam *storyboard* terdapat rentetan penyusunan sebuah konten dan juga elemen desain yang digunakan seperti teks, gambar, warna dan yang

lainnya. *Storyboard* dapat memperlihatkan proses penyusunan yang lebih mendetail.

- 4.! Tata letak berdasarkan teks, penggunaan poin ini menunjukkan penggunaan teks yang lebih dominan dibandingkan dengan jumlah gambar. Dan teks tersebut akan disusun sedemikian rupa agar pembaca dapat memahami informasi yang terdapat dalam buku hlm. 140-144).

2.2.4.! Penjilidan Buku

Menurut Johansson, Lundberg dan Ryberg (2011) pada bukunya *A Guide To Graphic Print Production* memaparkan penjilidan merupakan proses menyatukan keseluruhan potongan – potongan hasil cetak menjadi satu kesatuan buku. Terdapat beberapa jenis penjilidan seperti brosur yang dijahit logam, buku manual yang diikat spiral, buku *softcover*, atau buku *hardcover*. Melalui proses penjathitan ini cetakan asli buku disatukan, termasuk dalam jahit metal, jilid spiral, segel benang, jahit benang dan jilid lem (hlm. 342).

- 1.! *Metal Stitching*, jenis penjilidan yang menggunakan staples logam dimana jahitan logam ditempatkan di sepanjang sisi atau salah satu sudut halaman.
- 2.! *Spiral binding*, penjilidan yang menggunakan besi spiral yang mengikat dua sisi halaman berbeda yang akan disatukan.
- 3.! *Glue Binding*, penjilidan ini menggunakan lem untuk mengikat kertas.
- 4.! *Thread Sewing*, penjilidan dengan cara tradisional dengan menjahit kumpulan halaman terpisah lalu kumpulan halaman tersebut digabung dengan kumpulan halaman lainnya.

5.! *Thread Sealing*, penjilidan yang menggunakan lem dan benang sebagai bahan penjilidan.

2.2.4.1.! *Finishing*

Menurut Johansson, Lundberg dan Ryberg (2011) *finishing* adalah proses akhir dari proses cetak yang sangatlah penting dalam menghias tampilan hasil cetak agar terlihat lebih cantik dan menarik. *Finishing* dapat memiliki proses yang berbeda tergantung dari material, jenis mesin cetak yang digunakan. Berikut adalah jenis-jenis *finishing* dan efek yang ditimbulkan:

- 1.! *Foil Stamping*, teknik cetak dengan panas menghasilkan detail lapisan warna metalik.
- 2.! *Varnish*, lapisan yang menghasilkan cetakan terlihat mengkilap, *doff* semi transparan atau *matte*.
- 3.! *Die Cutting*, dipakai untuk menghasilkan bentuk dan ukuran khusus pada barang cetakan.

2.3.! Ilustrasi

Ilustrasi merupakan menyampaikan pesan menggunakan visual (Wigan, 2008). menjadikan gambar sebagai sarana komunikasi. Ilustrasi terdiri dari gambar dan teks yang saling menguatkan (hlm. 10).

2.3.1.! Jenis Ilustrasi

Menurut Zegen (2005) ilustrasi memiliki perbedaan serta kegunaan, dibedakan menjadi beberapa jenis bagian (hlm. 88). Sebagai berikut :

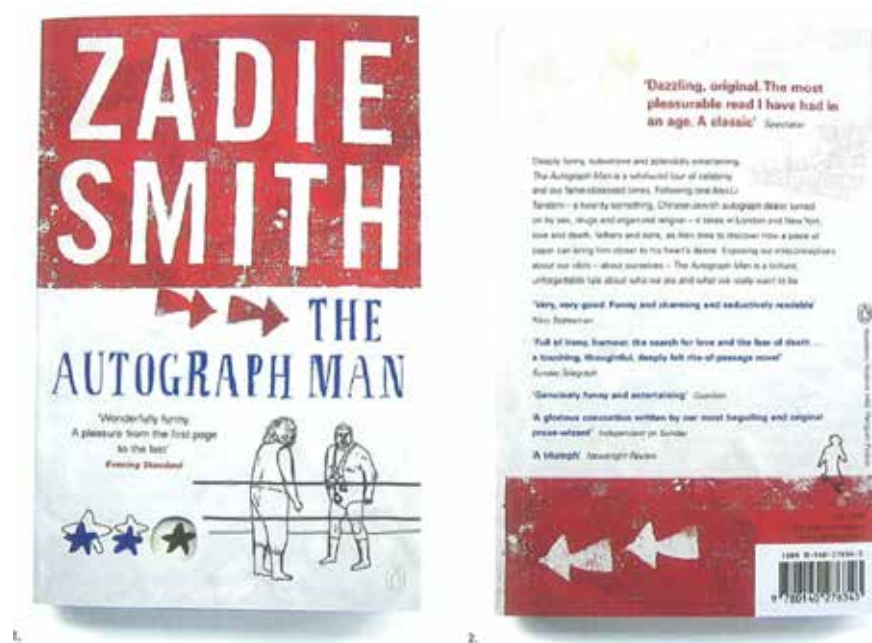
Editorial Illustration : Ilustrasi yang diterapkan dalam sebuah media seperti surat kabar, majalah dan juga berbentuk foto agar dapat menyampaikan fakta maupun ilustrasi yang menunjukkan sebuah gagasan.



Gambar 2. 13 *Editorial Illustration*
(Zeegan, 2005)

1.1 Book Publishing : Penggunaan ilustrasi di terapkan dalam buku yang memuat sejarah seperti manuskrip untuk tujuan keagamaan berbentuk

fotografi, ilustrasi ini diterapkan juga dalam buku cerita bergambar yang memuat teks serta ilustrasi.



Gambar 2. 14 Book Publishing
(Zeegan, 2005)

2.1 Fashion Illustration : Penerapan ilustrasi terdapat dalam bahan pakaian seperti baju, kemudian sepatu, celana dan tas. Ilustrasi ini juga dapat diterapkan dalam label sesuai target *audiens*.



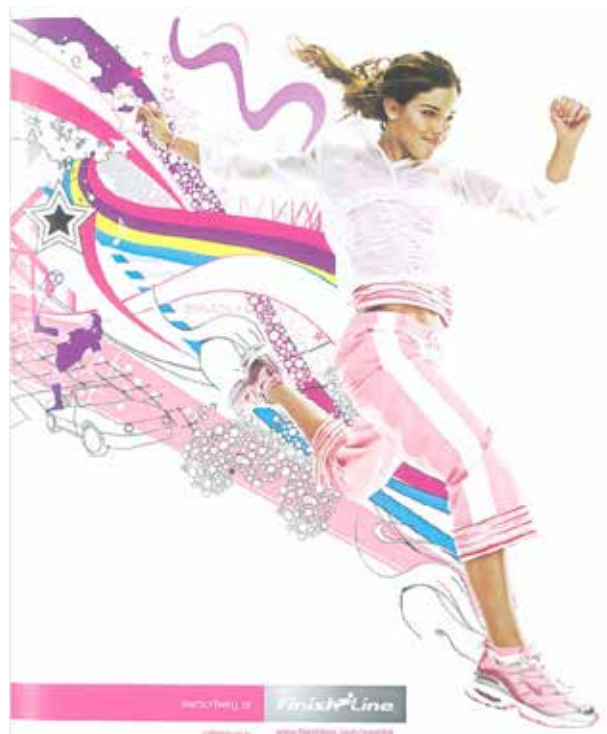
Gambar 2. 15 *Fashion Illustration*
(*The Fundamental of Illustration*/Lawrence Zeegan/2005)

3.! *Advertising Illustration* : Penerapan ilustrasi ini di letakan dalam media periklanan seperti iklan tv, kampanye cetak, dan juga *storyboard*.



Gambar 2. 17 *Music Industry Illustration*
 (Zeegan, 2005)

5.1 *Graphic Design Studio Collaboration*: Ilustrasi yang diterapkan sebagai penunjang media promosi suatu perusahaan.



Gambar 2. 18 *Graphic Design Studio Collaboration*
(Zeegan, 2005)

6.1 *Self-initiated Illustration*: ilustrasi yang digunakan untuk kebutuhan pribadi. Ilustrasi ini juga dapat digunakan dalam pameran galeri dan juga dalam keperluan penjualan.



Gambar 2. 19 *Self-Initiated Illustration*
(Zeegan, 2005)

2.3.2.! Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki beberapa fungsi dan tujuan (hlm. 86) sebagai berikut :

- 1.! *Documentation, reference & instruction* : Pendokumentasian, memberikan referensi sebagai bahan pembelajaran dan memberikan instruksi tentang cara penggunaan atau cara melakukan sesuatu dalam bentuk ilustrasi.
- 2.! *Commentary* : Memperkuat konten jurnalistik dalam surat kabar dan majalah yang mengomentari kehidupan sosial, politik, budaya, dan ekonomi.
- 3.! *Storytelling* : Memberikan gambaran visual dari cerita fiksi untuk buku cerita bergambar, novel dan komik yang memiliki tema sejarah, fantasi ataupun mitologi.
- 4.! *Persuasion* : Mengajak dan mengkampanyekan suatu tindakan, digunakan untuk komersil seperti periklanan ataupun pada dunia politik.

5.! *Identity* : Memberikan identitas pada merek atau perusahaan untuk meningkatkan tampilan agar terlihat lebih menarik dan menjadi ciri khas.

2.3.3.! Karakter

Menurut Tillman (2011) Proses perancangan karakter memiliki prinsip inti, prinsip inti inilah yang akan menjelaskan bagaimana proses desain karakter dibuat (hlm. 27). Di dalam prinsip inti terbadat 4 bagian inti yang menjadi fondasi dalam perancangan desain karakter (hlm. 27-31).

- 1.! Pola dasar, melalui pola dasar dapat menggambarkan sifat dan karakter yang dapat diidentifikasi. Banyak cara dalam menentukan pola dasar yang di gunakan berulang kali dalam berbagai macam jenis cerita. Hal tersebut dibutuhkan untuk dapat mendorong cerita ke arah depan, dan cerita personal pada setiap karakter akan membangun pengembangan karakter yang baik.
- 2.! Cerita, bagian ini dibutuhkan dalam membangun karakter yang baik, pengelolaan cerita latar belakang, sifat karakter, dan perilaku karakter yang baik dapat menghasilkan karakter desain yang kuat.
- 3.! Ide untuk menjadi orisinil. Ide bisa berasal dari banyak hal seperti apa yang di temui setiap hari, apa yang kita dengar, lihat dan lakukan. hal tersebut dapat mempengaruhi refrensi pada pencarian ide.
- 4.! Bentuk, bentuk memainkan peran yang besar dalam perancangan karakter desain. Bentuk dapat memberikan cerita mengenai visual pada karakter, setiap bentuk memiliki cerita dibalikny.

Tillman membagi karakter berdasarkan rentang usia yang berbeda hal tersebut dilakukan agar desain karakter dapat tersampaikan kepada target usia yang di tuju. Berikut pembagian desain karakter berdasarkan usia (2011, hlm. 105-109) :

4.1 Usia 0-4 tahun : Penggambaran karakter tidak terlalu rumit, menggunakan bentuk dasar seperti mata yang besar dan kepala yang lebih besar, hal tersebut dilakukan agar memunculkan kesan imut dan tidak menyeramkan.



Gambar 2. 20 Karakter Usia 0-4 tahun
(Tillman, 2011)

5.! Usia 5-8 tahun : Bentuk sedikit realistik dan detail namun tetap memiliki kepala yang lebih besar dari badanya.



Gambar 2. 21 Karakter Usia 5-8 tahun
(Tillman, 2011)

6.! Usia 9-13 tahun : Pada usia ini anak berusaha mencari tahu segala sesuatu yang terdapat di sekitarnya, mereka penasaran dengan banyak hal. Bentuk karakter lebih proporsional dan penggunaan warna serta detail pada garis lebih mutakhir.



Gambar 2. 22 Karakter Usia 9-13 tahun
(Tillman, 2011)

7.1 Usia 14-18+ tahun : Pada usia ini anak akan lebih memahami terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, mereka mulai mencari apa yang ingin mereka cari seperti sci-fi, horror, atau hal lainnya. Penggambaran karakter desain berbentuk sesuai dengan usia pada dunia aslinya memiliki proporsi yang nyata.



Gambar 2. 23 Karakter Usia 14-18+ tahun
(Tillman, 2011)

2.3.4.1 Reference

Menurut Tillman (2011) reference atau refrensi merupakan sebuah aksi atau melihat secara instan. Referensi pada desain karakter dapat di definisikan sebagai kemampuan untuk dapat mengobservasi berdasarkan kehidupan atau bentuk fotografi untuk memastikan bahwa apa yang sedang digambarkan secara visual tepat. Contoh dari refrensi kamu akan menggambar kucing hutan, untuk memastikan penggambaran kucing hutan sudah benar maka diperlukan sebuah refrensi mengenai kucing hutan (hlm. 85).



Gambar 2. 24 Foto Refrensi
(Tillman, 2011)



Gambar 2. 25 Penerapan Refrensi
(Tillman, 2011)

2.3.4.1.!* *Gesture

Dalam bukunya Tillman menyampaikan menggambar gestur merupakan sebuah bentuk yang sangat cepat untuk menggambar yang membolehkan ilustrator untuk fokus pada gerakan, energi, dan perasaan dari apa yang ilustrator tuangkan dalam gambar (2011, hlm. 90).



Gambar 2. 26 Refrensi *Gesture*
(Tillman, 2011)



Gambar 2. 27 Penerapan Refrensi *Gesture*
(Tillman, 2011)

2.4.! Permainan Tradisional

Menurut Sujana & Wachyudin (2014), permainan merujuk berasal dari kata bermain yang memiliki arti yaitu, melakukan bentuk kegiatan untuk menyenangkan hati. Permainan memiliki pengertian yaitu alat yang digunakan untuk bermain. Permainan Tradisional memiliki definisi yaitu permainan yang memiliki nilai-nilai kebaikan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Bishop & Curtis, 2005).

- 1.! **Karakteristik** : Dimainkan anak-anak, dimainkan secara berkelompok, sarana untuk mengungkapkan rasa bebas anak, pertumbuhan pemikiran anak, pertumbuhan fisik serta pencarian jati diri anak.

2.1 Tujuan Permainan : memiliki perbedaan pada zaman, jika pada masa sekarang ini permainan tradisional memiliki tujuan untuk mendapatkan kesenangan. Namun pada zaman dahulu melalui permainan tradisional anak melatih dirinya agar dapat menjadi pribadi yang baik di masyarakat, serta melatih tubuhnya agar tetap sehat dan kuat saat menginjak usia dewasa. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk menyalurkan ekspresi dan tenaga berlebih.

Menurut Sujana & Wachyudin (2014) permainan tradisional memiliki ciri-ciri yang dapat mengindikasikan bahwa kegiatan tersebut merupakan kegiatan bermain, seperti :

- 1.1 Dilakukan diluar rumah.
- 2.1 Dilakukan secara berkelompok.
- 3.1 Menggunakan alat main sederhana (ranting, batu, daun, kulit buah).
- 4.1 Melakukan kegiatan yang menyenangkan.

2.4.1.1 Nilai Permainan Tradisional

Didalam permainan tradisional terdapat nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan, nilai-nilai tersebut akan berguna untuk membentuk manusia memiliki kepribadian yang baik.

- 1.1 Nilai Kejujuran
- 2.1 Nilai Kesenangan

3.! Nilai Demokrasi

4.! Nilai Kebersamaan

5.! Nilai Tanggung Jawab

6.! Nilai Kepatuhan

7.! Nilai Kreativitas

8.! Nilai Sportivitas

9.! Nilai Pendidikan Moral

10.! Nilai Pendidikan Agama

11.! Nilai Pendidikan Adat

12.! Nilai Pendidikan Kepahlawanan

2.4.2.! Manfaat Permainan Tradisional

Terdapat beragam manfaat dalam permainan yang baik bagi tubuh serta pikiran
manfaat tersebut berikut manfaat dari permainan tradisional :

1.! Melatih kecerdasan akademis

2.! Melatih kreativitas

3.! Melatih konsentrasi

4.! Melatih ketangkasan

5.! Melatih daya imajinasi

6.! Melatih jiwa sosial pada anak

7.! Melatih fisik anak

8.! Belajar mengelola emosi

9.! Belajar menghargai satu sama lain

2.4.3.! Permainan Tradisional Banten

Mengulas asal usul Banten, arti kata Banten itu sendiri di ambil dari kata ‘Ban Inten’, yang artinya lingkaran Intan memiliki maksud yaitu kota Surosowan Banten dikelilingi air bagaikan intan permata, atau arti lainnya yaitu ‘katiban inten’ yang memiliki arti kejatuhan permata, memiliki maksud yang memiliki kaitan dengan masuknya agama islam di bumi Banten. Dalam jejaknya permainan tradisional di bumi Banten sudah ada sejak zaman kesultanan Banten abad ke-16 masa Sultan Ageng Tirtayasa dulu pernah memainkan permainan rakyat seperti permainan raket (semacam wayang wong), dedewaan, sasaptoan, dan berbagai tradisi lokal lainnya. Jadi dapat diketahui persebaran awal permainan tradisional di daerah Banten berasal dari kerajaan Kesultanan Banten dan diikuti daerah di sekitar kerajaan. Bantenologi UIN Serang. (2015). Profil Bantenologi. Diakses pada 30 september 2019, dari <http://bantenologi.uinbanten.ac.id/>

Wilayah Banten merupakan daerah yang didiami oleh dua suku bangsa besar plus satu sub-etnik. Banten sendiri terdiri dari perpaduan budaya masyarakat pesisir dan pegunungan, menjadikan Banten memiliki interaksi dengan sejumlah nilai keunikan.

Mengikuti rekam jejak perjalanan permainan tradisional di provinsi Banten, berikut merupakan daerah persebaran wilayah permainan tradisional di provinsi Banten (Ahyadi, 2011, hlm. 8) :

- ! ***Serang bagian Barat*** : Puloampel, Bojonegara, Keramamat watu, Warignin Kurung, Mancak dan Anyar.
- ! ***Kota Cilegon*** : Kecamatan Lama, Pulomerak, Cibeber, Ciwandan, dan Cilegon. Kecamatan Baru Citangkil, Grogol, ciwedus, curug.
- ! ***Kota Serang***
- ! ***Serang Selatan*** : Pandeglang dan Lebak
- ! ***Tanggrang Utara*** : Kota Tangerang, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan.

2.4.3.1.1 Karakteristik Permainan Tradisional Banten

Dalam pembagiannya permainan tradisional dibagi berdasarkan karakteristik berdasarkan daerahnya. Permainan tradisional di Banten dikategorikan dalam 3 karakteristik permainan yaitu (Ahyadi, 2011, hlm 51-52).

1.1 Permainan Kreatif

Merupakan jenis permainan yang membuat sendiri peralatan bermain, peralatan yang dipakai merupakan peralatan yang ada di sekitarnya bahkan juga mencari kedaerah lain.

2.1 Permainan Ketangkasan

Permainan yang mengedepankan kemampuan khusus dan keahlian yang tinggi untuk mengalahkan lawan mainnya

3.1 Permainan Patriotik

Permainan simulasi yang mengadopsi dari teknik perang, penjagaan, tawanan, pengungsian, diplomasi, mata-mata, pengintaian, penyergapan, integrasi, meloloskan diri dan sampai pengiriman pesan kepada pertahanan musuh.

2.4.3.2.1 Jenis Permainan Tradisional Banten

Berikut merupakan contoh permainan yang terdapat dari 3 karakter permainan tradisional di Provinsi Banten, berikut permainan tersebut (Ahyadi, 2011, hlm. 60-62) :

1.1 *Kreatif*, merupakan jenis permainan yang mengandung unsur

kreatifitas berikut macam-macam permainan tersebut:

- Mobilan
- Gasing
- Dogdog
- Kitiran
- Terompet

2.1 *Ketangkasan* jenis yang dikategorikan meliputi: ❖ Gatik

- Bapangan
- Celowokan
- Gatrik
- Balae Hong
- Hong-hongan

- *Joli*
- *Babatokan*
- *Jajangkungan*
- *Kripik jengkol*
- *Main Gambar*
- *Main Kelereng*
- *Main karet*
- *Ambreg*

3.1 *Patriotik* diantaranya:

- *Tam-Tam Buku*
- *Bentengan*
- *Gobag*
- *Rokrokan*
- *Tum-tum rujak*
- *Oplet-opletan/talking-takling*
- *Kurung-kurung maje*
- *Kucing-kucingan*
- *Peperangan*